

BIULETYN SPORTOWY

WOJEWÓDZKIEGO KOMITETU KULTURY FIZYCZNEJ W RZESZOWIE

Rzeszów, dnia 2 lipca 1956 r. Nr 33 (151) R II

TREŚĆ:

MOTOCYKLOWY RAID PATROLOWY

REGULAMIN

Motocyklowego Raidu Patrolowego „Motorzyści Ostatnim Szlakiem Bohatera Rewolucjonisty Generała „Waltera" — Karola Świerczewskiego"

Cel

Motocyklowy raid patrolowy jest organizowany dla uczczenia pamięci bohaterskiej śmierci wiernego syna klasy robotniczej i naszego narodu — Generała „Waltera" — Karola Świerczewskiego. Motocyklowy raid patrolowy będzie zarazem II eliminacją do patrolowych mistrzostw okręgu rzeszowskiego.

Termin i miejsce

Motocyklowy raid patrolowy odbędzie się na trasie Rzeszów — Jabłonka w dniu 22 lipca 1956 r.

Kierownictwo

Organizatorem motocyklowego raidu patrolowego jest zarząd wojewódzki zrzeszenia sportowego „GWARDIA" w Rzeszowie.

Kierownictwo raidu tworzy trzy osobowa komisja w składzie:
1. kierownik raidu — Wojtanowicz Zbigniew
2. z-ca kier. d/s sport. techn. — Bańbor Ignacy
3. sekretarz — Gancarz Marcin

Uczestnictwo

Do udziału w raidzie dopuszczone są trzy-osobowe patrole klubowe, których członkowie posiadają III lub wyższą klasę sportową.

Zgłoszenia

Zgłoszenia do motocyklowego raidu patrolowego należy przesłać tylko w formie załączonego wzoru, do biura Polskiego Związku Motorowego, okręg w Rzeszowie, ul. Zofii Chrzanowskiej 14. Termin nadsyłania zgłoszeń upływa:

a) termin pierwszy do dnia 15 lipca br. przy równoczesnym wpłaceniu wpisowego od patrolu w kwocie 45 zł,

b) termin drugi do dnia 19 lipca br. do godz. 16-tej przy opłacie wpisowego od patrolu w kwocie 60 zł.

Obowiązki zawodników

Przez podpisanie zgłoszenia zawodnicy stwierdzają swoje zupełne podporządkowanie się przepisom niniejszego regulaminu i instrukcjom dodatkowym oraz zobowiązują się nie dochodzić swych ewentualnych strat na drodze sądowej od organizatora i osób urzędowych zawodów. Zawodnicy biorą na siebie całkowitą odpowiedzialność za wypadki i szkody wyrządzone przez nich w czasie trwania zawodów.

Organizator nie przyjmuje na siebie żadnej odpowiedzialności tak karnej jak i cywilnej za wypadki spowodowane przez uczestników podczas trwania raidu.

Zrzeszenia, kluby i sekcje motorowe delegujące zawodników powinny ubezpieczyć zarówno pojazdy jak i załogę na czas trwania raidu od nieszczęśliwych wypadków oraz odpowiedzialności cywilnej za szkody wszelkiego rodzaju.

Wyposażenie motocykli

Do raidu dopuszcza się motocykle wszelkich klas i kategorii zarejestrowane i uprawnione przez właściwe władze do poruszania się na drogach publicznych. Motocykle muszą być wyekwipowane wg. przepisów ruchu drogowego oraz zgodnie z regulaminem klasyfikacyjnym sprzętu (kompletna instalacja oświetleniowa obowiązuje).

Podział motocykli

Patrole startują w następujących klasach:

klasa 125 — startują patrole składające się z motocykli kat. A do 125 cm,

klasa 250 — startują patrole składające się z motocykli kat. A powyżej 125 do 250 cm,

klasa powyżej 250 — startują patrole składające się z motocykli powyżej 250 cm kat. A i B.

Motocykl kategorii A nie może mieć pasażera, natomiast motocykl kat. B musi mieć pasażera o wadze nie mniejszej niż 60 kg. W wypadku różnych pojemności maszyn danego patrolu decyduje o zaliczeniu do odpowiedniej klasy litraż maszyn.

Odbiór techniczny motocykli

Odbiór techniczny motocykli odbędzie się w parku maszyn dnia 21 lipca br. od godz. 16-tej do 19-tej przy ul. Jagiellońskiej 14 w garażach. Do komisji technicznej zawodnicy są obowiązani osobiście doprowadzić swoje motocykle w stanie kompletnie gotowym do startu z napełnionymi zbiornikami i przymocowanymi numerami startowymi w terminie wyznaczonym.

Niedostarczenie motocykli w oznaczonym terminie karane jest 1 pkt karnym za każdy motocykl, względnie motocykl może być wogóle nie przyjęty.

Komisja sędziowska na wniosek komisji technicznej ma prawo niedopuścić lub wycofać z raidu motocykl, który uzna za nieodpowiadający wymogom regulaminu lub, którego budowa czy stan techniczny może zagrażać bezpieczeństwu kierowcy względnie osób trzecich.

Parki zamknięte

Po przyjęciu motocykla przez komisję techniczną kierowca obowiązany jest doprowadzić motocykl do parku zamkniętego w garażach przy ul. Jagiellońskiej 14 i postawić go na wyznaczonym miejscu po czym obowiązany jest park opuścić. Od tej chwili aż do wydania motocykla w dniu następnym na godzinę przed startem motocykle będą znajdowały się pod nadzorem kierownictwa raidu.

W parku zabronione jest pod karą wykluczenia z zawodów:

a) uruchamianie silnika

b) dotykanie motocykli innych patroli
c) palenie tytoniu
d) pozostawienie lub porzucanie jakichkolwiek przedmiotów (dopuszcza się nakrycie motocykla).

Odprawa zawodników

Odprawa patroli odbędzie się dnia 21 lipca br. o godz. 19-tej w miejscu wskazanym przez organizatora. Zawodnicy nie mogą się tłumaczyć nieznajomością zarządzeń i instrukcji podanych na odprawie.

Numery startowe

Uczestnicy raidu otrzymują numery startowe oraz numery kolejne patroli. Kaucja za numery startowe wynosi od zawodnika 10 zł zwrotna w dniu zakończenia zawodów po zdaniu numerów.

Podział zawodów

Raid będzie się składał z następujących obowiązkowych prób i zadań:
1. jazdy okrężnej 1-dniowej szosowo-terenowej na dystansie około 160 km,
2. rzutu granatem do leja 3 m z odległości 20 m — 3 rzuty
3. strzelania z Kbks na 50 m do figury z jednej pozycji — 3 strzały,
4. wykonania określonych zadań wojskowych.

Trasa raidu

Trasa raidu wynosi około 200 km i podzielona jest na trzy etapy jazdy okrężnej. Trasa nie będzie znakowana.

Za przejechanie trasy uważa się kolejne zameldowanie się na punktach kontroli czasu PKC i kontroli przejazdu PKP, które zostaną uwidocznione w karcie drogowej.

Kontrola czasu i przejazdu

Na trasie jazdy okrężnej znajdować się będą punkty kontroli czasu PKC, na które zawodnicy obowiązani są przybywać w odpowiednim czasie podanym w karcie drogowej. Wręczenie karty drogowej przez dowódcę patrolu po przyjeździe ostatniego zawodnika danego patrolu, jest czasem przybycia na punkt lub metę. Na wszystkich kontrolach czasu i na mecie obowiązuje tolerancja 2 minuty na korzyść zawodnika. Na każdym PKC dowódca patrolu powinien sprawdzić czy czas przybycia został mu prawidłowo wpisany na karcie. W razie spóźnienia się na PKC patrol nie jest zobowiązany do nadrobienia czasu na następnym odcinku.

Spóźnienie karane będzie jedynie tylko na tym odcinku, na którym faktycznie miało miejsce. Całkowite spóźnienie (tj. przekraczające regulaminowy czas przyjazdu) większe niż 60 minut plus 2 minut tolerancji, na którymkolwiek PKC lub mecie etapu, powoduje wykluczenie z zawodów. Za spóźnienie się na PKC lub metę patrol otrzymuje 1 pkt karny za każdą ukończoną minutę spóźnienia z zachowaniem tolerancji 2 minut. Na punktach kontroli przejazdu obowiązuje pod rygorem wykluczenia patrolu z raidu poświadczenie przejazdu na karcie drogowej.

Meldunki i zadania

Oprócz punktów kontroli czasu PKC i punktów kontroli przejazdów PKP na trasie znajdować się mogą punkty składania meldunków lub wykonania zadań, które wynikną z treści zadań doręczonych na starcie lub punktach PKC.

Neutralizacja czasu

W razie zauważenia nieszczęśliwego wypadku któregokolwiek z zawodników, patrol lub zawodnik obowiązany jest do niesienia pomocy. W tym celu może przerwać raid dla zawezwania najbliższej pomocy sanitarnej. Czas będzie neutralizowany wszystkim zawodnikom i patrolom, które niosły pomoc w razie nieszczęśliwego wypadku poza własnym patrolem. Czas stracony na niesienie pomocy będzie neutralizowany przez komisję sędziowską po sprawdzeniu, pod warunkiem złożenia natychmiast po przybyciu na metę potwierdzonego meldunku na piśmie.

Szybkości średnie orientacyjne

Szybkość średnia na odcinkach między kontrolami czasu wynosi:

klasa 125 ccm teren 25 km/godz. szosa 35 km/godz.
klasa 250 ccm teren 28 km/godz. szosa 45 km/godz.
klasa pow. 250 teren 32 km/godz. szosa 50 km/godz.

W zależności od warunków atmosferycznych wyżej podane średnie szybkości mogą być zmniejszone lub podwyższone w granicach do 20 proc.

Karty drogowe.

Na odprawie dowódcy patroli otrzymają karty drogowe, które zawierają następujące dane:
1. Obowiązujące dany patrol czasy przejazdów przez wyznaczone PKC.
2. Miejsca kontroli czasu i przejazdu
3. Wolne miejsca do wpisania czasu, poświadczeń i uwag przez osoby urzędowe.

Zgubienie karty drogowej karane będzie 2 pkt karnymi

Naprawy w czasie zawodów

Wszelkie naprawy motocykli i czyszczenie mogą być dokonywane w czasie raidu wyłącznie przez obsadę patrolu. Patrolowi biorącemu udział w raidzie nie może towarzyszyć żaden pojazd pod karą wykluczenia.

Obca pomoc

Wszelka obca pomoc jest karana. Przez obcą należy rozumieć pomoc każdej osoby poza obsadą patrolu, przy pracy związanej z naprawą lub uzupełnieniem technicznym motocykla. Wyjątek stanowi obca pomoc przy uzupełnianiu paliwa. W razie konieczności użycia obcej pomocy zawodnik powinien niezwłocznie zameldować o tym kierownictwu raidu. Za każdorazowe zgłoszenie użycia obcej pomocy zawodnik otrzymuje 10 pkt karnych.

Obowiązki zawodników w czasie jazdy

Zawodnicy powinni stosować się ściśle do obowiązujących przepisów drogowych szczególnie przy przejazdach przez miejscowości zabudowane i odpowiadają osobiście za ich przekroczenie.

W razie uszkodzenia motocykla zawodnik obowiązany jest niezwłocznie usunąć go z drogi. Na sygnał zawodnika chcącego wyprzedzić, zawodnik wyprzedzany powinien zwolnić drogę natychmiast, gdy okoliczności na to pozwolą.

Kontrola sprzętu

Komisja techniczna stwierdza na mecie raidu powstałe podczas jazdy braki przy motocyklu i punktuje je w następujący sposób.

a)	za brak rury wydechowej	pkt. 2
b)	za brak błotnika	pkt. 2
c)	za brak dźwigni biegów	pkt. 2
d)	za brak dźwigni rozruch	pkt. 2
e)	za brak podnóżka	pkt. 1
f)	za brak dźwigni lub hamulca	pkt. 1 (złamanie)

Pod słowem „brak" rozumie się nieobecność danego elementu względnie jego części lub też jego stan, który uniemożliwia mu funkcjonowanie zgodnie z jego przeznaczeniem.

Start

Start patrolu rozpocznie się w dniu 22 lipca 1956 r. o godzieni 6-tej z pod tablicy pamiątkowej na budynku przy ul. Świerczewskiego 3. Start nastąpi w kolejności numerów patroli co 1 minuta. Patrol lub zawodnik spóźniający się na linię startu, startuje natychmiast przy czym czas stracony może nadrobić.

Start następować będzie dla każdego patrolu z dokładnością jednej minuty, w czasie podanym w karcie drogowej na odprawie zawodników.

Wykluczenie z raidu

1. Zawodnik będzie wykluczony z zawodów w następujących przypadkach.
   a) w razie nieprzejechania całej trasy
   b) za korzystanie z obcej pomocy i nie zameldowanie o tym kierownictwu raidu.
   c) za usiłowanie lub wprowadzenie w błąd kierownictwa raidu.
   d) za niestosowanie się do niniejszego regulaminu i zarządzeń.
   e) za niewłaściwe zachowanie się obrażające powagę zawodów i dobre imię sportowca Polski Ludowej.

2. Patrol będzie wykluczony z raidu w następujących wypadkach.
   a) za zmianę kierowcy lub motocykla z poza obsady patrolu.
   b) za odpadnięcie dwóch zawodników z patrolu.
   c) za całkowite spóźnienie przekraczające regulaminowy czas przejazdu na jakimkolwiek PKC lub mecie etapu większe niż 60 minut plus 2 minuty tolerancji.
   d) W razie nieprzejechania całej trasy i braku potwierdzenia przejazdu na karcie drogowej wszystkich PKC i PKP.

Klasyfikacja

Klasyfikacja patroli odbędzie się na podstawie sumy punktów karnych otrzymanych przez poszczególnych zawodników patrolu w próbach oraz punktów karnych patrolu z jazdy okrężonej i wykonania zadań bez względu na klasę. Patrol z którego odpadnie więcej niż dwóch zawodników nie będzie klasyfikowany.

Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród

Miejsce i czas ogłoszenia wyników oraz rozdania nagród będzie podany do wiadomości w czasie uroczystości na miejscu zakończenia raidu w Jabłonce w godzinach między 13 — 14.

Nagrody

1. Zwycięski patrol bez względu na klasę przejmie puchar przechodni ufundowany przez wojewódzki zarząd ZS „Gwardia" w 1954 r.
2. Następne w kolejności patrole otrzymują nagrody wojewódzkiego komitetu obchodu 9-tej rocznicy śmierci Gen. K. ŚWIERCZEWSKIEGO.
3. Każdy patrol otrzyma pamiątkowe dyplomy wojewódzkiego komitetu obchodu 9-tej rocznicy śmierci Gen. K. ŚWIERCZEWSKIEGO.
4. Klasyfikacja punktowa i medalowa do mistrzostw okręgu odbędzie się na podstawie sumy punktów karnych przy czym do:

10 pkt. karnych złoty medal
20 pkt. karnych srebrny medal
40 pkt. karnych brązowy medal

Koszty uczestnictwa w raidzie:

Koszty uczestnictwa w raidzie ponoszą zrzeszenia sportowe zgłaszające patrole.

Tabela punktów karnych.

1.	za każdą minutę spóźnienia na start	1 pkt. karny
2.	za zgubienie karty drogowej	20 pkt. „
3.	za użycie zgłoszonej pomocy	10 pkt. „
4.	za spóźnienie się na metę PKC poza okresem tolerancji	1 pkt. „
5.	za odpadnięcie zawodnika na etapie jazdy szosowej	50 pkt. „
6.	za mylne wykonanie zadania	5 pkt. „
7.	za nie wykonanie zadania	20 pkt. „
8.	za nie dostarczenie motocykla do parkingu	20 pkt. „
9.	za nie podstawienie motocykla do komisji technicznej w wyznaczonym czasie	1 pkt. „
10.	za nie trafienie do celu granatem	
	1 raz	1 pkt. „
	2 razy	3 pkt. „
	3 razy	6 pkt. „
11.	za nie trafienie do figury każdy strzał	10 pkt. „

Uwaga: Za nie odbycie którejkolwiek próby przez uczestnika patrolu patrol otrzymuje najwyższą ilość punktów karnych z każdej nie odbytej poszczególnej próby. Pasażer z przyczepki bierze udział we wszystkich próbach wraz z kierowcą, przy czym uzyskaną ilość punktów karnych przez kierowcę i pasażera, dzieli się przez dwa.

Protesty i zażalenia

Protesty i zażalenia mogą być składane na piśmie najpóźniej w pół godziny po ogłoszeniu wyników prowizorycznych z dołączeniem vadium zł. 50 zwrotnego, w razie uznania protestu lub zażalenia za uzasadnione.

Postanowienia końcowe

Organizator zastrzega sobie, po uzgodnieniu z PZM prawo zmiany lub uzupełnienia niniejszego regulaminu, wydania instrukcji dodatkowej lub odwołania zawodów. We wszystkich sprawach nie ujętych powyższym regulaminem kieruje się kierownictwo raidu Regulaminem ramowym PZM.

Zarząd Wojewódzki ZS „Gwardia"
w Rzeszowie

Wzór

Polski Związek Motorowy
Zarząd Okręgu
w Rzeszowie

Z G Ł O S Z E N I E

do Motocyklowego Raidu Patrolowego w 9-tą rocznicę śmierci Gen. K. ŚWIERCZEWSKIEGO

Patrol w składzie

Nazwisko i imię:

1 . . . . kierownik patrolu
2 . . . . członek patrolu
3 . . . . członek patrolu
4 . . . . członek rezerwowy

Przynależność klubowa: . . . .

Nr. leg. SFO 1 . . . . 2 . . . . 3 . . . .
klasa i nr. książeczki klasyfik. 1 . . . . 2 . . . . 3 . . . .

Pojazdy:
Motocykl (marką) 1 . . . . 2 . . . . 3 . . . .
litraż 1 . . . . 2 . . . . 3 . . . .
Nr. rejestr. 1 . . . . 2 . . . . 3 . . . .
Nr. silnika 1 . . . . 2 . . . . 3 . . . .
Nr. podwozia 1 . . . . 2 . . . . 3 . . . .

Oświadczamy, iż regulamin raidu jest nam znany i zobowiązujemy się ściśle do niego stosować.

. . . . dnia . . . . 1956 r.

kierownik patrolu członek patrolu członek patrolu

. . . .

Potwierdzenie zgłoszenia:

. . . . dnia . . . . 1956 r.

Wpisowe zł. . . . .
Wpłacono dn. . . . .

Nr. patrolu . . . .
Nr. zawodn. 1 . . . .
Nr. zawodn. 2 . . . .
Nr. zawodn. 3 . . . .

pieczęć i podpis kierow.
klubu lub sekcji zgłaszającej
patrol.

REGULAMIN

ogólnopolskiego motorowego zjazdu do Jabłonki w dniu 22 lipca 1956

Władze

Kierownictwo zjazdu tworzy trzy osobowa komisja w składzie: kierownik zjazdu:

Burghadt Edward
Deszkiewicz Zdzisław
Czernicki Mieczysław

Organizator

Sekcja motorowa ZS Gwardia w Rzeszowie organizuje za zezwoleniem PZM i zgodnie z regulaminem PZM ogólnopolski motorowy zjazd do Jabłonki, z okazji 9-tej rocznicy śmierci generała Karola Świerczewskiego.

Start

Start może nastąpić w dowolnym czasie, możliwie w miejscu siedziby sekcji. Miejsce i czas startu powinny być przez sekcje zaświadczone na karcie drogowej wg. wzoru załączonego do niniejszego regulaminu.

W razie startu poza miejscem siedziby sekcji należy w danej miejscowości postarać się o zaświadczenie komisariatu MO lub tp.

Trasa

Wybór trasy jest dowolny, nie może jednak ona wynosić mniej niż 100 km.

Za podstawę do obliczania przejechanych km będzie brana pod uwagę najkrótsza trasa pomiędzy siedzibą sekcji a metą, wg. mapy samochodowej wydanej przez PZM na rok 1955.

W wypadku gdy start zawodnika nastąpi poza siedzibą sekcji, zaliczona będzie tylko ilość km, równająca się odległości najkrótszej trasy od miejsca startu do miejscowości Jabłonka (meta zjazdu).

Meta

Meta zjazdu znajdować się będzie w Jabłonce obok pomnika, otwarta w dniu 22 lipca 1956 od godziny 9-tej do 12-tej.

Zgłoszenia

Uczestnikiem zjazdu może być każdy motocyklista tak zrzeszony jak również nie zrzeszony.

Legitymacja klasyfikacyjna sportowca nie jest obowiązkowa.

Zgłoszenia należy kierować na adres: Polski Związek Motorowy Okręg w Rzeszowie ul. Z. Chrzanowskiej 14.

Termin zgłoszeń upływa w dniu 20 lipca 1956 r.

Organizator może nie przyjąć zgłoszenia bez podania powodu.

Wpisowe dla uczestników zjazdu wynosi; zrzeszeni 5 zł, nie zrzeszeni 10 zł. Plakieta na zamówienie kosztować będzie około 20 zł. Plakiety należy zamawiać przy zgłoszeniu.

Nagrody

Organizator przewiduje trzy nagrody dla sekcji za najliczniejszy udział i największą ilość przejechanych km, dla dalszych — okolicznościowe dyplomy.

Komisja sędziowska

Obliczeń i przyznania nagród dokonuje komisja, do której można zgłosić po jednym delegacie z każdej reprezentowanej sekcji. Przewodnictwo w komisji obejmuje kierownik zjazdu.

Odpowiedzialność

Organizator nie przyjmuje na siebie żadnej odpowiedzialności za ewentualne wypadki lub szkody wynikłe w związku ze zjazdem, spowodowane przez uczestników zjazdu.

Reklamacje

Po ogłoszeniu prowizorycznych wyników można składać reklamacje do komisji, najpóźniej pół godziny po ogłoszeniu wyników prowizorycznych z dołączeniem 30 zł tytułem kaucji, zwrotnej w razie uwzględnienia reklamacji.

Przepisy końcowe

Organizator zastrzega sobie prawo ewentualnego odwołania zjazdu, o czym sekcje zostaną powiadomione.

Do interpretacji niniejszego regulaminu, uzupełnień oraz dodatkowych przepisów instrukcji upoważnione jest kierownictwo zjazdu.

Zarząd Okręgu PZMot.

JEŹDZIECTWO — 5-BÓJ NOWOCZESNY

Przepisy zawodów w Pięcioboju Nowoczesnym (fragmenty)
§ 26 Jazda konna

1. Jazda konna ma na celu wykazać stopień przygotowania zawodnika do jazdy terenowej z pokonywaniem różnego rodzaju przeszkód.

2. Jazda konna odbywa się w urozmaiconym terenie z szybkością 400 —500 m na minutę na dystansie 2 500 — 5 000 m. Dokładna długość trasy i szybkość winny być zawarte w regulaminie odnośnych zawodów.

3. Zawodnicy na 2 dni przed zawodami otrzymują do wglądu schemat trasy, a w przeddzień zawodów piechotą przechodzą trasę wyścigu.

4. Marszruty wyścigu wyznacza się widocznymi znakami orientacyjnymi i chorągiewkami. Kierunek ruchu i zmiany kierunku wytycza się żółtymi chorągiewkami, granice przeszkód określa się czerwonymi i białymi chorągiewkami.

W czasie ruchu czerwona chorągiewka powinna zawsze znajdować się z prawej strony, biała z lewej tj. w kierunku biegu.

5. Trasa wyścigu winna mieć naturalne przeszkody lub sztuczne przeszkody w budowie swojej podobne do naturalnych. Do rzędu takich przeszkód zalicza się: rowy, strumyki, zwalone drzewa, wały ziemne z rowem, parkany, szlabany przy drogach itp. na trasie winien być ponadto przynajmniej jeden spad terenu i jeden podbieg, przeszkody wysokościowe powinny być masywnej budowy w zasadzie bez odchyleń, w ilości 5 przeszkód na 1 km.

6. Każda przeszkoda winna być wyraźnie ograniczona dwoma chorągiewkami: czerwoną — z prawej strony, białą — z lewej, między którymi jeździec obowiązany jest wykonać skok.

Rozmiary przeszkód nie powinny przewyższać 1 m. 10 cm wysokości i 3 m i 50 cm szerokości. Przeszkody wysoko — szerokościowe nie powinny przewyższać 1 m wysokości i powinny mieć szerokość odpowiadającą rodzajowi przeszkody.

Słup oznaczający linię mety wnien znajdować się nie dalej niż 50 m od ostatniej przeszkody. Typ przeszkód dowolny wg. uznania organizatora. Zawodnik zapoznaje się z nimi tylko podczas oglądania trasy wcześniej, typu przeszkód nie podaje się do wiadomości.

7. Przy każdej przeszkodzie wyznacza się „strefy kar". Strefę w której zalicza się błędy popełnione przez zawodnika określa się mało widocznymi znakami, by nie straszyć koni. Przedstawia ona sobą prostokąt ABCD, w środku którego znajduje się przeszkoda. Rozmieszcza się ją w odległości 10 m od linii AD i 15 m do linii BC.

8. Dwie żółte chorągiewki umieszczone na trasie wskazują miejsca obowiązkowego przejazdu, wzgl. zakrętu, między którymi zawodnik obowiązkowo winien przejechać.

9. Trasa wyścigu winna byc w pełni przygotowana do zawodów do chwili pokazania jej zawodnikom. Po zapoznaniu się zawodników z trasą wyścigu nie można dokonywać na niej żadnych poprawek.

10. Konie do zawodów zabezpiecza organizator wyścigu. Winny być one przygotowane do dalszych zawodów, dobrze wytrenowane w skokach przez przeszkody.

Najlepiej wiek 6 — 15 lat.

11. Konie otrzymuje zawodnik w drodze losowania, które odbywa się w obecności wszystkich uczestników, na 1 go

dzinę przed startem, w czasie losowania konie winny znajdować się w odległości nie dalszej niż 100 m od miejsca losowania. Każdy koń winien posiadać swój numer uwidoczniony na uzdzie, siodle lub kopytach.

Twarde kartony z numerami umieszcza się w otwartej urnie (pucharze) z której każdy zawodnik po kolei wyciągnie numer.

Losowania dokonuje się na podstawie listy startowej. Po wyciągnięciu kartonu zawodnik głośno ogłasza wyciągnięty numer i na podstawie tego otrzymuje konia, który jest oznaczony analogicznym numerem.

12. Zawodnik otrzymuje konia tuż po przedstawieniu numeru, jednak dosiąść go może dopiero na 15 minut przed startem.

13. Przedstawione konie powinny być osiodłane, jednak zawodnikowi zezwala się posługiwać osobistym siodłem i uzdą tylko w tym wypadku, gdy odpowiadają one budowie wylosowanego konia.

Zawodnik może osiodłać swego konia jeszcze przed 15-minutowym okresem.

14. Forma ubioru — sportowa, numery zawodników winny być umieszczone na piersiach, plecach i obydwu rękach. Ostrogi nie mogą być dłuższe aniżeli 3 cm o tępym końcu. Sędzią bezpośrednio przed startem sprawdza stan ostróg. Bat winien być bez kolców, maksymalna długość — 75 cm.

15. Waga zawodnika wraz z siodłem nie może być niższa niż 75 kg. Waga obowiązuje każdego zawodnika i sprawdza się ją przed startem i po zakończeniu wyścigu. Zsiadanie z konia na mecie może nastąpić wyłącznie za zezwoleniem sędziego na mecie.

16. Start wyścigu odbywa się oddzielnie dla każdego zawodnika w 5-minutowych odstępach czasu.

17. W czasie jazdy zawodnik pokonuje przeszkody według ustalonej kolejności. Jeżeli zawodnik nie pokonuje przeszkody w ustalonej kolejności lub nie zwraca uwagi na chorągiewki, obowiązany jest zwrócić konia do miejsca, gdzie zostało dokonane przekroczenie i tylko po naprawieniu błędu, może kontynuować jazdę. W przeciwnym wypadku zawodnik zostaje zdyskwalifikowany za nieprawidłową jazdę.

18. Zawodnik, którego koń odmawia pokonania przeszkody obojętnie z jakiego powodu i tym samym blokuje przeszkodę, winien ustąpić miejsce następnemu zawodnikowi nadjeżdżającemu do przeszkody. Jeżeli z przyczyn technicznych jeździec nie jest w stanie uwolnić przejścia przed przeszkodą, sędzia przy przeszkodzie powinien zezwolić następnemu zawodnikowi na kontynuowanie wyścigu bez pokonania zablokowanej przeszkody, notując jemu bezbłędne pokonanie przeszkody.

19. Każdy skok przez przeszkodę wolno notować i oceniać oddzielnie, nawet wtedy, gdy dwie lub trzy przeszkody znajdują się bardzo blisko siebie.

Punktacja wg systemu za zajęte miejsce.

20. Przy ocenie jazdy konnej każdy zawodnik przed startem otrzymuje 100 pkt. z których odlicza się punkty za dokonane błędy i przewinienia wg. następujących wyliczeń.

0 punktów — przeszkoda pokonana bezbłędnie
3 punkty — za pierwszą odmowę skoku
6 punktów — za drugą odmowę skoku
50 punktów — za trzecią odmowę skoku
8 punktów — za upadek zawodnika z konia, lub razem z koniem
0,5 punkta — za każdą sekundę powyżej ustalonej normy czasu.

Należy przy tym uwzględnić, że za dwie odmowy skoku, ogólna ilość karnych punków wynosić będzie 6 pkt., a za trzy odmowy 50 pkt. Po trzech odmowach na tej samej przeszkodzie zawodnik bez oddania skoku może kontynuować jazdę nie podlegając dyskwalifikacji.

Za błędy (odmowa lub upadek) karze się tylko w tym wypadku, gdy zostały dokonane one w „strefie kar".

21. Ustalenie miejsc na zasadzie punktów dokonuje się zgodnie z tablicą punktów (zał. 1).

22. W wypadku równej ilości punktów przy obojętnym sposobie oceniania, o lepszym miejscu decyduje lepszy czas, zużyty na pokonanie trasy. W wypadku równej ilości punktów i jednakowego czasu zawodnicy zostają sklasyfikowani na tych samych miejscach np. dwaj zawodnicy posiadają równą ilość punktów i jednakowy czas, w tym wypadku sklasyfikowani są oni na 1-szym miejscu, następny zawodnik otrzymuje 3 pkt. a nie 2 pkt. Jeżeli Nr 6,7 i 8 także posiadają równą ilość punktów i jednakowy czas to wszyscy trzej sklasyfikowani zostają na 6-tym miejscu, a następny za nimi zajmuje 9 miejsce.

§ 27. Szermierka na szpady

1. Przy szermierce na szpady walczy się do jednego trafienia. Pole rażenia obejmuje wszystkie części ciała z wyjątkiem potylicy (tylnej części głowy).

2. Szermierkę na szpady przeprowadza się w sali lub na wolnym powietrzu, na jednej lub kilku planszach.

Plansze o wymiarach znormalizowanych: długość 24 m szerokość 1 m 80 cm — 2 m przy czym minimalna długość nie może być mniejsza niż 14 m.

Z obydwu stron planszy winna znajdować się wolna i równa przestrzeń o długości 2 m. W sali walki prowadzi się na gumowym, linoleumowym lub kokosowym chodniku którym bezpośrednio nakrywa się podłogę. Na wolnym powietrzu walki toczy się na specjalnie pobudowanych podiach.

Plansze należy ustawić (zbudować) z takim wyliczeniem by walczący zawodnicy posiadali identyczne warunki oświetlenia. W poprzek planszy wytycza się następujące linie: linia środkowa przez środek planszy, linia początkowa po jednej linii na 2 m w prawo i lewo od linii środkowej, z tej linii rozpoczyna się walka, linia ostrzegawcza — po jednej linii po obydwu końcach planszy w odległości 2 m od linii końcowej planszy.

Wszystkie linie winny być kolorowe, wyraźnie widoczne. Podczas zawodów na planszy o zmniejszonych rozmiarach, oprócz wyznaczonych normalnie linii po każdej stronie planszy wykreśla się linię prostą między linią początkową a tylną granicą. Linię prostą wykreśla się farbą, różniącą się od pozostałych linii.

3. Na zowodach o Mistrzostwo Polski i szczebla centralnego — walki prowadzi się na szpady elektryczne, przez jednego sędziego na planszy i dwóch bocznych.

We wszystkich pozostałych wypadkach z braku elektrycznych szpad, walki prowadzi sędzia na planszy i czterech sędziów bocznych.

4. Zawody w szermierce na szpady przeprowadza się systemem „każdy z każdym",

a) w wypadku niemożliwości przeprowadzenia zawodów w jednej grupie, zezwala się na rozegranie walk w grupach eliminacyjnych wg. następującej zasady: Jeżeli uczestników jest więcej od 24 lecz mniej od 30 — zawodników dzieli się na 2 grupy eliminacyjne. Sześciu pierwszych z każdej grupy eliminacyjnej wchodzi do puli finałowej, gdzie walczą o miejsce od 1 — 12. Pozostali zawodnicy w grupie II walczą o miejsce od 13 — 24. Dalsi zawodnicy (po wyliczeniu 24) spotykają się między sobą w 3-ciej grupie, wynik ten stwarza możliwości uszeregowania zawodników od miejsca 25 do ostatniego. Jeżeli ilość uczestników przekracza liczbę 30-tu, to drogą losowania powstają 3 grupy eliminacyjne. Czterej pierwsi zawodnicy z każdej grupy eliminacyjnej tworzą pulę finałową, gdzie walczą o miejsca od 1 — 12.

Pozostali zawodnicy walczą w grupach systemem wyżej wymienionym.

5. Zawodnicy winni przybywać na zawody punktualnie w swoim stroju i z bronią.

6. Zawodnik winien być przygotowany do wyjścia na planszę i nie ma prawa odmówić udziału w walce, z wyjątkiem niedomagań, potwierdzonych przez lekarza.

7. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki z powodu niesprawnej broni lub stroju, zwraca się wówczas do Sędziego Głównego z prośbą o chwilowe wstrzymanie walki. W wypadku nieuzasadnionego wykorzystania tego prawa zawodnikowi po pierwszym upomnieniu zalicza się trafienie.

8. Strój szermierczy i wyposażenie szermiercze winno odpowiadać następującym warunkom:

Bluza — uszyta z twardego materiału typu brezentowego. Z przodu dochodzi do linii pach, z tyłu w okolicę miednicy Bluza winna posiadać podbitkę z grubego materiału, względnie waty na piersiach, z boku ze strony uzbrojonej ręki na

plecach i pas ochronny zapinany z tyłu. Kołnierz winien dobrze osłaniać gardło i szyję. Bluzę zapina się na stronie przeciwległej uzbrojonej ręce. **Spodnie** szyje się z trwałego miękkiego materiału o długości do stóp lub kolan.

Oprócz tego zawodnik winien ubierać trwałe pończochy lub getry. Spodnie zapinają się ze strony prawej na lewą, u mańkutów — na odwrót.

Obuwie — pantofle lub trampki różnego fasonu i koloru na miękkiej podeszwie, bez lub z małym obcasem.

9. Zawodnicy wchodzą na planszę po wywołaniu ich przez sekretarza, trzymając maskę w lewym, a broń w prawym ręku. Ustawiają się na przeciw siebie za liniami początkowymi. Sędzia na planszy przedstawia zawodników komisji sędziowskiej i widzom, wymieniając nazwisko, klasę sportową i zrzeszenia (klub), po czym zawodnicy salutują bronią sędziów i siebie i nakładają maski. Na komendę sędziego na planszy „szermiercza" zawodnicy przyjmują postawę szermierczą z takim wyliczeniem, by noga wykroczna nie dotykała linii początkowej, następnie sędzia kierownik konkurencji zapytuje zawodników „gotów" po otrzymaniu twierdzącej odpowiedzi wydaje komendę „naprzód". Walka trwa do komendy „stój". Po komendzie „stój" zawodnicy obowiązani są przerwać walkę i opuścić szpady w dół. Jeżeli trafienie nie było zaliczone, zawodnicy wznawiają walkę w tym miejscu, gdzie została ona przerwana. Po ogłoszeniu wyniku walki zawodnicy bez komendy zdejmują maski, żegnają się ruchem broni i nie zdejmując rękawic wymieniają uścisk dłoni i schodzą z planszy.

10. Walka może być przerwana przez Sędziego na planszy w wypadku gdy:
a) zawodnicy rozpoczną działanie przed komendą „naprzód"
b) jeden lub dwóch zawodników otrzyma trafienie,
c) złamała się szpada lub nastąpiło uszkodzenie broni. wyposażenia lub gdy zawodnik jest rozbrojony,
d) jeden lub obydwaj zawodnicy upadli,
e) zawodnik został kontuzjowany,
f) zawodnicy zetknęli się ze sobą,
g) zawodnicy przekroczyli linię boczną, wzgl. końcową,
h) zawodnicy przekroczyli przepisy zawodów, popełnili przewinienie lub niedozwolone ruchy,
i) został przekroczony czas.

11. Zdobycie w czasie walki przestrzeni może przesądzić o zwycięstwie jednego lub drugiego zawodnika. Dlatego też należy:
a) po każdej przerwie, po której nie było zaliczonego trafienia, wznowić walkę w tym miejscu, gdzie była ona przerwana,
b) jeżeli zetknięcie zostało dokonane z winy jednego zawodnika winnego stawia się dalej od linii środkowej.

12. W wypadku gdy zawodnik w czasie walki nastąpi nogą na linię ostrzegawczą, sędzia główny wstrzymuje walkę z ostrzeżeniem „linia", informując go o zbliżeniu się do tej „linii".

Jeżeli zawodnik nie bacząc na ostrzeżenie przekroczy obiema nogami linię, zalicza się jemu trafienie.

Zawodnika nie karze się w tym przypadku, gdy sędzia główny nie informował go o zbliżeniu się do linii ostrzegawczej. W tym wypadku wstrzymuje się walkę, zawodnika który przekroczył linię — ustawia się w takim miejscu, by jego noga zakroczna (tylna) była na linii ostrzegawczej.

13. Czas trwania walki do jednego trafienia wynosi 5 minut jest to czas trwający od komendy „naprzód" do komendy „stój", czasu między pojedynkami nie bierze się pod uwagę. Jeżeli czas trwania walki minął, żadnemu zawodnikowi nie udało się trafić swego przeciwnika, obydwu zalicza się porażki.

14. Miejsce indywidualne zawodników ustala się na podstawie odniesionych zwycięstw. W wypadku równej ilości zwycięstw w celu zakwalifikowania się do grupy następnej (wyższej) przeprowadza się spotkanie dodatkowe (tzw. baraż).

15. Wszystkie spotkania dodatkowe rozgrywane są na warunkach ogólnych. W wypadku niestawienia się do walki dodatkowej, zawodnikowi (drużynie) przyznaje się ostatnie miejsce, o które rozgrywane jest spotkanie dodatkowe.

16. Wyniki drużyny w zawodach indywidualno-drużynowych ustala się na podstawie:
a) najmniejszej sumy miejsc indywidualnych zawodników danej drużyny. Przy równej sumie przewagę uzyskuje drużyna, legitymująca się większą ilością zwycięstw we wszystkich walkach nie licząc spotkań dodatkowych.
b) największej sumie punktów zdobytych przez zawodników danej drużyny,
c) przy ocenie punktowej wyniki obliczone są wg załącznika Nr 1.

§ 28. Strzelanie

1. Strzelanie przeprowadza się z pistoletu dowolnego o dowolnym kalibrze z otwartymi przyrządami celowniczymi. Zabronione są specjalne ortopedyczne rękojeści i wkładki posiadające występ dla kciuka.

Warunki strzelania:
a) dystans — 25 m,
b) ilość strzałów — 2 próbne i 20 ocenianych (4 serie po 5 strzałów w każdej),
c) tarcza — sylwetka koloru czarnego lub niebieskiego z czerwonym lub białymi pierścieniami. Wysokość sylwetki — 160 cm,
d) czas — 3 sekundy na 1 strzał.

Uwaga: Wystrzały próbne można oddać w nieograniczonym czasie.

2. Strzelnice, na których przeprowadza się zawody, winny odpowiadać technicznym wymogom, zabezpieczać pełne bezpieczeństwo, stwarzać równe warunki dla wszystkich zawodników i możliwość sędziom, kontrolowania prawidłowości w wykonywaniu poszczególnych czynności.

Odległość od linii ognia do tarcz winna odpowiadać warunkom potrzebnym do wykonywania strzelania.

Wymierza się ją linią prostą od przedniej granicy linii ogniowej do tarcz. Przednia granica linii ognia oznaczona jest stałym wskaźnikiem (chorągiewką).

4. Linia ognia winna być równa o ziemnej nawierzchni. Każdy zawodnik na linii ognia zajmuje wyznaczony odcinek, oznaczony numerem odpowiadającym numerowi tarczy.

5. Na linii ognia dla każdego strzelca winna być urządzona kabina lub kotara z przegródkami w celu ochrony strzelców od wiatru, słońca i od niespodziewanych uderzeń łusk sąsiadów. Obok każdego strzelca w kabinie lub przegrodzie winien znajdować się stół na broń i amunicję oraz krzesło na którym strzelec może odpocząć w czasie, gdy komisja zajęta będzie obliczaniem przestrzelin. W odległości nie mniejszej niż 2 m z tyłu winno znajdować się krzesło sędziego kontrolnego.

6. Tarcze winny być regulowane za pomocą automatycznego, względnie ręcznego mechanizmu, pozwalającego w miarę potrzeby na jednoczesne pokazywanie i chowanie tarcz przez ich obracanie.

7. Obok strzelnicy, na której przeprowadza się strzelanie w konkurencji, należy urządzić strzelnicę treningową, na której zawodnik może oddać strzały próbne przed strzelaniem zasadniczym i sprawdzić sprawność broni.

Strzelnicę treningową należy umieścić w takim miejscu. by strzelanie treningowe nie przeszkadzało strzelającym w konkurencji.

8. Zawodnicy i osoby towarzyszące jak również widzowie w czasie strzelania winni znajdować się na specjalnie wydzielonych miejscach i obowiązani są przestrzegać ustalonego porządku na strzelnicy. Przestrzeganie ustalonego porządku na strzelnicy powierza się komisji sędziowskiej.

9. Następną zmianę na linię ognia wywołuje sędzia na linii ognia. Po wysłaniu strzelców na linię ognia daje im się na przygotowanie do strzelania nie więcej, niż 5 minut.

10. Każdy strzelec wychodzący na linię ognia winien posiadać ze sobą pistolet i naboje. Oprócz tego zezwala się na posiadanie zapasowego pistoletu, który może być użyty w wypadku zacięcia się pierwszego pistoletu.

11. Po upływie 5 minut od wysłania zawodników na linię ognia, sędzia podaje dla każdej serii z 5-ciu nabojów i dla próbnych wystrzałów następujące komendy:
a) dla 1-szej serii (próbnych wystrzałów) „zawodnicy na miejscu". Na tę komendę zawodnicy zajmują swoje miejsca, tarcze winny być odwrócone i widoczne, w tym celu, by zawodnicy mogli dokonać probnego celowania. W tym momencie z tyłu każdego zawodnika zajmuje miejsce sędzia kontrolny.

b) na komendę „ładuj broń" zawodnicy ładują pistolety obojętną ilością nabojów wg uznania i przyjmują postawę do rozpoczęcia strzelania,
c) następnie sędzia starszy zapytuje każdego z zawodników po kolei wg zajmowanego stanowiska „pierwszy, drugi itd. — gotowy?. Każdy zawodnik jeżeli jest przygotowany do rozpoczęcia strzelania odpowiada" pierwszy, drugi itd. „gotów", przy czym pozycja strzelców winna być następująca. broń z lufą skierowaną do ziemi utrzymuje się w jednym ręku. Łokieć dotyka tułowia. Tę pozycję wyjściową przyjmuje zawodnik przed oddaniem każdego strzału. Zawodnik nie ma prawa podnieść ręki przed pojawieniem się tarczy,
d) gdy wszyscy zawodnicy przygotowali się do strzelania podaje się komendę „schować tarcze",
e) gdy tarcze zostaną odwrócone, podaje się komendę „ognia". Po 10-ciu sekundach od podania komendy „ognia" tarcze pokazują się na 3 sekundy, następnie chowają się na 10 sekund, tak powtarza się 4 razy.
Gdy tylko pokażą się tarcze, zawodnicy oddają do nich po jednym strzale. W żadnym wypadku nie zezwala się oddawać więcej strzałów aniżeli jeden w przeciągu 3-ch sekund. Wystrzał nie oddany w czasie 3 sekund uważa się za „O". W czasie 10-sekundowej przerwy między wystrzałami można na nowo załadować broń, gdy to jest niezbędne.
f) po oddaniu 5-go strzału (lub po oddaniu próbnych strzałów) podaje się komendę „Przerwać ogień". Po tej komendzie sędzia kierownik ogłasza, że seria z 5-ciu strzałów zakończona i podaje komendę „rozładuj broń". Broń rozładowuje się w celu zapewnienia warunków bezpieczeństwa sędziom udającym się w kierunku tarcz.
Po stwierdzeniu wykonania komendy „rozładuj broń", sędzia starszy podaje komendę „znaczyć". Na komendę „znaczyć" zawodnicy pozostają na swoich miejscach, a sędzia starszy na linii tarcz i sędzia znaczący udaje się ku tarczom, rozpoczynając pracę od tarczy lewej do prawej. Przestrzeliny wskazuje się specjalnym wskaźnikiem, widocznym przez zawodników i widzów. Oprócz tego w czasie określenia przestrzelin sędzia znaczący głośno ogłasza ilość punktów danej serii i pokazuje miejsce przestrzeliny specjalnym wskaźnikiem. Przestrzelinę określa się wg. miejsca, które zajmuje krawędź przestrzeliny najbliższa centrum tarczy. Jeżeli krawędź przestrzeliny minimalnie sięga linii pierścienia, przestrzelinę zalicza się z korzyścią dla zawodnika np. jeżeli przestrzelina była na „9" lecz lekko naruszyła granicę między „9" i „10" zalicza się zawodnikowi „10". W wypadku, gdy strzał został oddany w momencie obrotu tarczy, przestrzelina zalicza się w miejscu swej podstawy, lecz wielkość jej (długość) nie może przewyższać 3 cm. W czasie oglądania tarcz kierownicy każdej drużyny, w której zawodnicy strzelali w danej serii, mają prawo zbliżyć się do tarcz na odległość do 2-ch metrów. Jeżeli przedstawiciel drużyny zgłasza jakąś uwagę udaje się z nią do sędziego głównego. strzelania.
Strzały próbne i 4 serie po 5 strzałów winny być oddane jedna za drugą tylko z przerwą na znaczenie tarcz.

12. Po sprawdzeniu rezultatów strzelania w danej serii sędzia kierownik, sędziowie liczący i kierownicy drużyn powracają na swoje miejsca na linii ognia, a strzelanie następnej serii odbywa się wg. wyżej wspomnianych przepisów. Po zakończeniu strzelania, odstrzelana zmiana opuszcza linię ognia, a jej miejsce zajmuje następna zmiana.

13. W czasie strzelania może nastąpić zacięcie broni lub niewypał. W tym wypadku obowiązują następujące przepisy: Jeżeli przyczyną zacięcia jekst niesprawność broni lub gilza naboju nie została odznaczona iglicą, zawodnik traci prawo na strzał dodatkowy. W tym wypadku może on tylko kontynuować strzelanie rozpoczętej serii pięciu strzałów. Jeżeli zawodnik nie może poradzić sobie z zacięciem pistoletu, może wziąć pistolet zapasowy i następnie oddać strzał, jeżeli gilza naboju została uderzona iglicą i zacięcie dokonało się w następstwie złego naboju, zawodnik może oddać strzał dodatkowy, a także i pozostałe strzały rozpoczętej serii, przy czym:
a) zezwala się tylko na 1 strzał dodatkowy w czasie całego strzelania, niezależnie od ilości zacięć,
b) zawodnik oddaje strzał dodatkowy z rozpoczętej serii z 5-ciu nabojów odrazu po zacięciu. Pozostałe strzały z serii oddaje po wystrzelaniu strzału dodatkowego.
c) zawodnik ma prawo oddać strzał dodatkowy z pistoletu zapasowego.
Przy pierwszym zacięciu z 20 strzałów:
— zawonik natychmiast opuszcza pistolet, odchodzi na 2 metry do tyłu i podnosi rękę, dając znak sędziemu na linii ognia i oczekuje wskazówek, które winny mu być udzielone po ukończeniu danej serii,
d) sędza na linii ognia bierze pistolet wyjmuje nabój przekazuje pistolet i nabój sędziemu kierownikowi strzelania w celu określenia przyczyny zacięcia i otrzymania zezwolenia na oddanie dodatkowego strzału. Jeżeli zawodnik wyjmie nabój bez zezwolenia sędziego na linii ognia, traci on prawo na oddanie nie tylko strzału dodatkowego ale i pozostałych strzałów w danej serii.

14. Jeżeli zacięcie w 20-tu strzałach wyniknie jeszcze raz, zawodnik nie ma prawa na oddanie jeszcze jednego strzału dodatkowego.
Dlatego też nie przerywając strzelania i nie podając żadnych znaków sędziemu kontynuje strzelanie z pistoletu zasadniczego lub zapasowego. Jeżeli zawodnik po 2-gim zacięciu przerwie strzelanie traci on prawo na dostrzeliwanie pozostałych w serii strzałów.

15. W wypadku zacięcia podczas strzelania próbnego, zawodnikowi zezwala się na powtórzenie strzału.

16. Podliczania wyników strzelania dokonuje się w każdej serii przestrzegając następującego porządku: z początku podlicza się ilość przestrzelin, następnie ilość punktów i ten rezultat wypisuje się na tarczy.
Jeżeli w tarczy okaże się więcej niż 5 przestrzelin zawodnik winien powtórzyć serię 5-ciu strzałów.
Ostateczny wynik w tym przypadku ustala się następująco:
a) jeżeli „drugi" wynik zawodnika okaże się lepszym od wyniku 5 lepszych strzałów z większą ilością przestrzelin, zawodnikowi zalicza się wynik 5 lepszych strzałów 1 serii,
b) jeżeli „drugi" wynik jest gorszy od rezultatu pięciu gorszych strzałów w serii z zwiekszą ilością przestrzelin, zawodnikowi zalicza się wynik 5 gorszych strzałów w „pierwszej serii",
c) jeżeli „drugi" wynik jest średnim rezultatem pomiędzy pięcioma lepszymi i pięcioma gorszymi strzałami w serii z większą ilością pzestrzelin, zawodnikowi zalicza się „drugi" — wynik.

17. Ustalenie miejsca w strzelaniu dokonuje się na podstawie sumy miejsc i sumy punktów. W sumie miejsc miejsca określa się wg. ilości przestrzelin. Jeżeli ilość przestrzelin jest jednakowa, kolejność miejsc ustala się na podstawie sumy punktów. W wypadku gdy ilość przestrzelin i suma punktów okażą się jednakowe, o kolejności miejsc decyduje ilość przestrzelin, a następnie ilość przestrzelin w ostatniej serii. Jeżeli i te dane okażą się jednakowe, analogicznego podliczania dokonuje się w stosunku do przedostatniej serii, a następnie w stosunku do poprzednich serii.

18. Ustalenie miejsc wg. sumy punktów dokonuje się zgodnie z tablicą ocen (patrz zał. Nr 1).

§ 29. Pływanie

1. Zawody pływackie przerowadza się na dystansie 300 m st. dow. w 4-tym dniu zawodów.
2. Miejsce zawodów — basen otwaty o długości 50 m. Zezwala się na przeprowadzenie zawodów na wszystkich wodach otwartych, w zimie na basenie krytym o długości nie mniejszej niż 25 m. Każdy basen (pływalnia) — winien posiadać słupki startowe, oznaczone numerami idącymi z lewej stony ku prawej ściany nawrotowej. Oprócz numeracji torów nie zezwala się na umieszczenie innych znaków orientacyjnych.
3. Sposób pływania — dowolny. Zezwala się w czasie trwania konkurencji zmieniać styl i sposób dowolny.
4. Zawodnicy każdej drużyny startują w spodenkach (slipkach) i czepkach o jednolitej barwie.
5. Start zawodników jednoczesny, za pomocą pistoletu startowego, gwizdka lub chorągiewki, ilość zawodników startujących w jednej serii określa komisja sędziowska w zależności od ilości torów. Zawody odbywają się seryjnie na czas. Numer serii i numer toru, na którym startuje za-

wodnik określa się na podstawie losowania (zgodnie z § 8 niniejszych przepisów).

6. Sygnał falstartowy daje się przy pomocy gwizdka lub ponownego wystrzału z pistoletu startowego, opuszczając jednocześnie linkę falstartową, umocowaną w odległości 15 metrów od słupków startowych. Zawodnikowi, który zrobił falstart udziela się upomnienia (np. falstart tor. Nr 5).

Zawodnik, który po raz trzeci popełnił falstart zostaje zdyskwalifikowany.

7. W czasie wyścigu zawodnicy nie mają prawa przeszkadzać sobie i przepływać na cudzy tor. Jeżeli zawodnik przepłynie na cudzy tor i przeszkadza tym w pływaniu zawodnikowi płynącemu na tym torze — zostaje zdyskwalifikowany, a poszkodowanemu zezwala się na powtórzenie biegu w tym dniu. W tym wypadku zalicza się zawodnikowi lepszy czas osiągnięty w dwóch biegach.

8. Konkurencje pływackie rozgrywa się bez biegu finałowego a miejsce zawodnika ustala się na podstawie faktycznego czasu uzyskanego przez każdego zawodnika. Zawodnicy, którzy osiągną jednakowy czas dzielą to samo miejsce.

9. Ustalenie miejsc odbywać się może także na podstawie tablicy punktowej, zgodnie z zał. Nr 1.

§ 30. Bieg

1. Bieg na przełaj przeprowadza się na dystansie 4000 m w 5-tym dniu zawodów.

2. Bieg na przełaj przeprowadza się w urozmaiconym nie znanym przez zawodnika terenie. Trasę biegu wytycza się chorągiewkami z prawej strony czerwonymi, z lewej białymi. Zawodnik obowiązany jest biec między chorągiewkami nie przekraczając wytyczonej trasy.

3. Start i metę ustala się w jednym miejscu, bieg przeprowadza się w obwodzie zamkniętym.

4. Przekrój i plan trasy winien być przedstawiony do wglądu zawodnikom nie później niż na 1 godzinę przed rozpoczęciem zawodów.

5. Ubiór zawodnika składa się ze spodenek, koszulki oraz pantofli lub kolców. Zawodnik na piersiach i plecach winien posiadać widoczny numer. Zawodnicy jednej drużyny powinni posiadać jednolity strój.

6. Zawodnik powinien przybyć na start i być gotowym do rozpoczęcia biegu, zgodnie z planem uwidocznionym w liście startowej.

7. Komendę startową daje się chorągiewką lub głosem. Zawodnicy startują w odstępach 1-dno minutowych, zgodnie z planem uwidocznionym na liście startowej.

8. Jeżeli zawodnik wystartował wcześniej (falstart) wraca się go gwizdkiem lub głosem. W tym wypadku zawodnik startuje po raz drugi i zalicza mu się czas drugiego startu. W wypadku powtórzenia falstartu zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.

9. Jeżeli zawodnik spóźnił się na start, zezwala mu się na start, a wynik zalicza się nie wg. czasu faktycznego, lecz wg. czasu zanotowanego w liście startowej.

10. Zawodnik, który skrócił trasę zostaje zdyskwalifikowany.

11. Miejsce zawodników ustala się na podstawie osiągniętych czasów. W wypadku gdy kilku zawodników osiągnie te same czasy, dzielą oni jednakowe miejsca. Ustalenie miejsc wg. tablicy punktowej przeprowadza się zgodnie z zał. Nr 1.

TABELE

przeliczenia punktów w pięcioboju nowoczesnym

1. Jazda konna

	Dystans 2500 m	Dystans 5000 m
przejście trasy bez błędu z szybkością m/min.	1000 pkt	1000 pkt
za każdą sekundę gorzej (lepiej) od danego czasu odejmuje (dodaje się)	5 pkt	2$^1/_2$ pkt
Za każdy błąd przy pokonywaniu przeszkód zalicza się przy I-szej odmowie	60 pkt	70 pkt
przy II-giej odmowie	80 pkt	90 pkt
przy III-ciej odmowie	100 pkt	110 pkt
Za upadek (z konia lub z koniem)	80 pkt	90 pkt

2. Szermierka

Za 75 proc. zwycięstw z ogólnej ilości walk każdy zawodnik dostaje 1000 pkt

Za każde zwycięstwo mniej lub więcej od tej liczby dodaje (odejmuje się)

$\frac{13 \times 100 \text{ pkt,}}{a}$ gdzie „a" = ilość walk stoczonych przez zawodnika.

Uwaga: Każdy zawodnik powinien stoczyć nie mniej niż 20 walk. Jeżeli ilość zawodników jest mniejsza od 21, walki można powtórzyć jeden lub dwa razy.

3. Strzelanie

Za wynik 195 pkt — w tarczy — 100 pkt

Za każdy punkt mniej (więcej) od tej liczby dodaje (odejmuje się) 20 pkt.

Uwaga: Zalicza się tylko sumę punktów bez wliczania trafionych strzałów.

4. Pływanie na dystansie 300 m

Za wynik 4 min. 00 sek. = 1000 pkt

Za każdą sekundę gorzej (lepiej od tego rezultatu odejmuje dodaje się) 4 pkt.

5. Bieg na dystansie 4000 m

Za wynik 15 min. = 1000 pkt

Za każdą sekundę gorzej (lepiej) od tego rezultatu odejmuje (dodaje się) 3 pkt

Warunki Prenumeraty Biuletynu Sportowego Wojewódzkiego Komitetu Kultury Fizycznej w Rzeszowie.

Redakcja Biuletynu Sportowego podaje do wiadomości, że zgłoszenia prenumeraty należy nadsyłać na odres:

Biuletyn Sportowy Woj. Kom. Kult. Fizycznej w Rzeszowie ul. 1-go Maja (Gmach WRN).

Jednocześnie należy wpłacić należność za prenumeratę, na **konto w. NBP I OM Rzeszów Nr 1316 - 95/1/116 Cz. 17 dz. 5 roz. 19.**

Zgłoszenia prenumeraty winny zawierać następujące dane:

a) ilość egzemplarzy

b) nazwę prenumeratora bez skrótów

c) dokładny adres

Prenumerata roczna — 80 zł, półroczna — 40 zł, kwart. — 20 zł.

Cena egzemplarza 1.60 zł.

Odbiorca

Opłata pocztowa uiszczona gotówką

Rze zam. 1423/56 600 egz. S-7-2450